SUPER MARIO WORLD™

MANUAL DE INSTRUÇÕES

SUPER NINTENDO™

ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

ATENÇÃO: ANTES DE UTILIZAR A CONSOLA SUPER NINTENDO ® OU AS CASSETES DE JOGO, LÊ ATENTAMENTE A ÚLTIMA SECÇÃO DESTE MANUAL "INFORMAÇÕES E PRECAUÇÕES DE UTILIZAÇÃO".

Este selo garante que a Nintendo procedeu à revisão do produto e que está conforme altos padrões de qualidade técnica e capacidade de entretenimento. Ao comprar jogos e acessórios, certifica-te da existência deste selo, no sentido de serem perfeitamente compatíveis com o teu produto Nintendo.

Congratulamo-nos que tenhas escolhido o jogo SUPER MARIO WORLD ™ para a tua consola SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ™ versão PAL.

Antes de começares a jogar, recomendamos que leias atentamente o manual de instruções, no sentido de seguir os procedimentos correctos de operação. Conserva-o para consultas futuras.

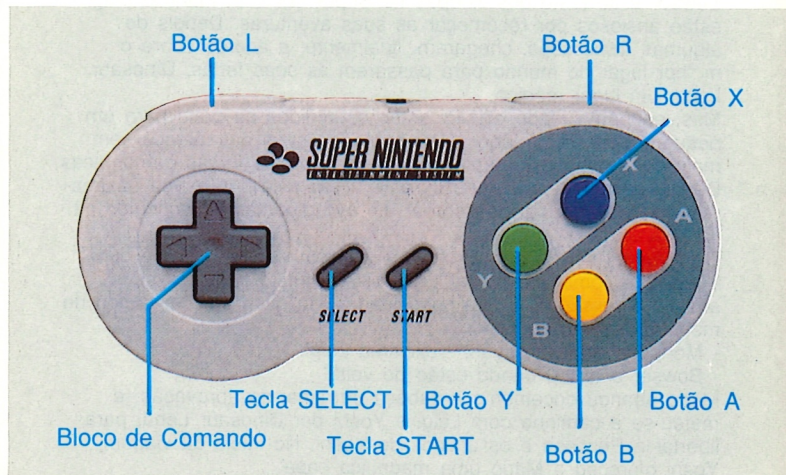
ÍNDICE

(Impresso em Portugal)
incolor

HISTÓRIA

Depois de terem salvo o Reino dos Cogumelos das garras de Bowser e do resto dos Koopas no Super Mario 3, Mario e Luigi estão ansiosos por recomeçar as suas aventuras. Depois de algumas discussões, chegaram, finalmente, a acordo sobre o melhor lugar do mundo para passarem as suas férias: Dinosaur Land, um lugar mágico.
Mas, enquanto Mario e Luigi estão estendidos na praia para um pequeno sono reparador, a Princesa Toadstool desaparece sem mais nem menos, aparentemente raptada pelas forças demoníacas.
Depois de terem procurado durante horas pela sua amiga desaparecida, Mario e Luigi descobrem um ovo gigantesco escondido na floresta.
De repente, sai do ovo um jovem dinossauro com o nome de Yoshi que começa a contar uma história muito triste: os seus amigos dinossauros foram aprisionados em ovos por um bando de monstruosas tartarugas.
- Monstruosas Tartarugas! - exclama Luigi.
- Bowser e o seu bando estão de volta!
Mario abanou docemente a cabeça em sinal de aprovação, e meteu-se a caminho com Luigi e Yoshi por Dinosaur Land, para libertar a Princesa e os amigos de Yoshi. No início da viagem, Yoshi ofereceu a Mario uma magnífica capa:
- Toma, pode-te ser muito útil, dizem que possui poderes mágicos.
Com um pouco de sorte (e com a ajuda da capa mágica), a nossa corajosa equipa pode vencer os sete mundos de Krazy Koopa Kritters de Bowser. Há sítios e coisas muito bem escondidos, assim, remove céus e terra para encontrares tudo. Não é necessário descobrir tudo para salvar a Princesa Toadstool e os dinossauros, mas, há muitos tesouros "cintilantes" a encontrar em lugares recônditos. Deves meter o nariz em todos os lados para descobrires todos os tesouros escondidos no... Super Mario World.

COMO FUNCIONAM OS COMANDOS

Podes usar o teu comando de jogo ligado a qualquer uma das entradas do teu Super Nintendo.

Funções do Bloco de Comando

No Mapa

- Permite deslocar Mario ou Luigi no écran Mapa
- Permite deslocar a vista do Mapa, depois de se ter pressionado a Tecla START.
- Permite deslocar o cursor.

No Écran de Acção

- Permite deslocar Mario (Para mais informações, consultar a secção de acção).

Tecla START

- Para começar a jogar.
- Para fazer um intervalo.
- Para indicar a escolha no écran de selecção.

Tecla SELECT

- Para mudar de escolha no écran de selecção.
- Para fazer cair o objecto de reserva da caixa situada na parte superior do écran.

Botão L
Botão R

- Quando se estiver numa cena de acção, os Botões L e R servem para deslocar ligeiramente o écran para a frente e para trás.
  Atenção: Isto não é válido para todos os sítios.

Botão A

- Para fazer com que Mario salte, rodopiando.
- Para fazer com que Mario salte do dorso de Yoshi.

Botão B

- Para fazer Mario saltar (Mario e Yoshi saltam juntos quando Mario está em cima do seu dorso).
- Para fazer descer docemente Mario Capa.
- Para fazer Mario nadar.
- Para indicar a escolha no écran de selecção.
- Para fazer Yoshi voar (Sim, Yoshi pode voar! Isto se carregares repetidamente no Botão B...).

Botão X

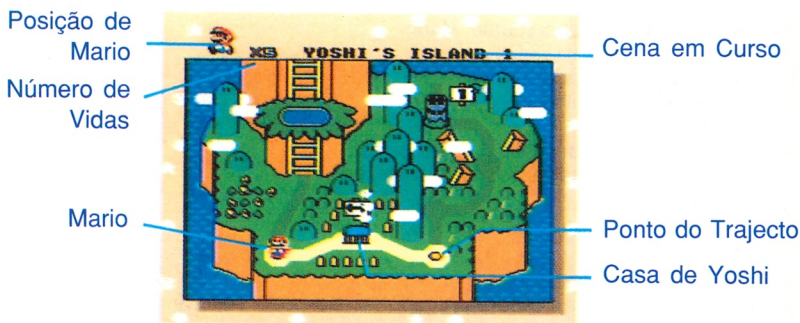
- Para fazer Mario acelerar.
- Se se mantiver este botão carregado, Mario pode segurar certos objectos.
- Para fazer Mario Capa voar (ele pega na capa e salta depois de ter corrido tempo suficiente).
- Para alimentar o Yoshi. Se estiveres a carregar no botão, ele come os seus inimigos, quando o soltares, cospe os indesejáveis.
- Permite corrigir a escolha no écran de selecção.
- Faz com que Mario atirador dispare.

Botão Y

- Funções idênticas às do Botão X.

Introduz a cassete na consola Super Nintendo e liga-a. Deverá aparecer o écran de demonstração ilustrado à direita. Carrega na Tecla START (ou então, em B ou Y) e escolhe a forma de gravação (Save Slots) a usar para Mario A, Mario B ou Mario C (para mais informações, consulta a secção de gravação).

Utilizar o Bloco de Comando ou a tecla SELECT para escolher uma das formas de gravação, e indicar o número de jogadores (1 ou 2). Depois, carregar em START para começar a jogar. O jogo é composto por écrans Mapa e écrans Acção.

• ÉCRAN MAPA

O jogo começa na casa de Yoshi. Usa o Bloco de Comando para deslocar Mario (ou Luigi). Quando deixa a casa de Yoshi, Mario só pode ir para a esquerda ou para a direita. Mais tarde, quando tiver terminado certas zonas, poderá variar os caminhos.
Então, vamos lá!

Se quiseres ver o resto do mapa, carrega em START e usa o Bloco de Comando para fazer deslocar o écran. Carrega de novo em START para voltar ao sítio onde estavas. (Nota: esta manobra não pode ser efectuada no Mundo 1, mas pode ser feita em qualquer dos mundos seguintes.).

Certos pontos do mapa são encarnados. Estes locais têm um objectivo normal e um objectivo especial (ou uma porta secreta). Se conseguires descobrir o especial, aparecerá um novo caminho no mapa. A maior parte, são atalhos.

• ÉCRAN DE ACÇÃO

Quando estiveres no mapa, carrega nos botões B ou Y para entrares num nível. Para terminar um nível, tens de fazer com que Mario chegue, são e salvo, ao fim desse nível. Uma vez terminado o nível, podes lá voltar tantas vezes quantas quiseres (excepto aos castelos e fortalezas). Se voltares a um nível já terminado, podes voltar ao mapa carregando em START, seguido de SELECT.

MARIOS

Quando perderes todas as vidas, o jogo termina.

Perdes uma vida nas seguintes condições:
- Quando Mario pequeno é tocado ou mordido por um inimigo.
- Quando Mario cai num buraco.
- Quando o tempo acaba antes de Mario chegar ao fim do nível.
- Quando Mario ficar fora do écran (nos níveis em que o cenário avança).

Mario Atirador, Mario Capa e Super Mario, transformam-se em Mario pequeno sempre que sejam tocados ou mordidos por um inimigo.

MOEDAS

Se quiseres ganhar uma vida extra, junta 100 moedas normais.

Também ganhas uma vida extra, se conseguires juntar 5 Moedas Dragão num único nível. As Moedas Dragão podem ter a mesma função das moedas normais.

OBJECTOS DE RESERVA

Às vezes, se fores partindo os blocos que aparecem no teu caminho, podes ganhar objectos que dão energia a Mario. Se apanhares um destes objectos quando Mario já tiver energia suplementar, o objecto vai para a caixa de reserva que se encontra na parte superior do écran (não pode conter mais do que um objecto de cada vez...). Quando Mario estiver pequeno, o objecto cai automaticamente da caixa, mas também o podes fazer cair se carregares em SELECT.
Se o Super Mario apanhar uma Flor de fogo ou uma Pena de capa, fica mais forte e, então, O Super Cogumelo é posto na caixa de reserva. Podes fazer trocas quando a reserva de Mario Atirador tiver uma Pena de capa e quando a de Mario Capa tiver uma Flor de Fogo.
Mais adiante, explica-se a forma de obter mais força.

Super Cogumelo

Flor de Fogo

Pena de Capa

PORTAL A MEIO CAMINHO E FIM DE NÍVEL

A meio do percurso, encontra-se um portal como o que se apresenta ao lado. Chama-se PORTAL A MEIO CAMINHO. Se chegares a este portal, podes recomeçar a partir daí, mesmo que percas uma vida antes de atingires o fim de nível. Se Mario estiver pequeno, ao cortar a corda, transforma-se em Super Mario!

No fim do nível, espera-te uma porta gigante, móvel. Calcula bem o teu salto, de modo a cortares a corda quando ela estiver no seu ponto mais elevado, pois obterás Estrelas de Ouro proporcionalmente à altura do teu salto. Se conseguires juntar 100 Estrelas de Ouro, terás direito a um jogo de bónus, onde poderás ganhar vidas extra. Se Mario chegar ao fim, sempre em cima do dorso de Yoshi, recomeçarão juntos o percurso seguinte.

JOGO DE BÓNUS

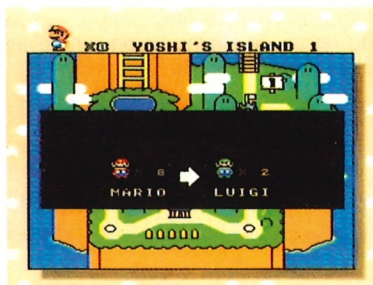
Bate por baixo em todos os blocos rotativos. Para ganhares um cogumelo 1-Up suplementar, tens que conseguir uma fila de blocos com o mesmo desenho... Ultra fácil!

Cogumelo de Vida Extra
Sempre que encontrares um cogumelo destes, ganhas uma vida extra.

QUANDO SE JOGA A DOIS

Num jogo a dois, se possuires dois comandos, o 1º jogador (com o comando nº 1) é Mario e o 2º jogador (com o comando nº 2), é Luigi. Os jogadores jogam um de cada vez, com o objectivo de terminar as várias etapas do écran Acção. Quando só há um comando ligado à consola, os jogadores revesam-se a jogar. Se tiveres dois comandos ligados, então um deles será o de Mario, e o outro, o de Luigi.
Se um jogador não conseguir terminar um percurso, é a vez do outro jogar. Quando um jogador vai para um percurso onde o outro já tenha ultrapassado o Portal a Meio Caminho, ele começa a partir de um ponto próximo ao portal, tal como o outro jogador (ver secção Portal a Meio Caminho).

TRANSFERÊNCIA ENTRE JOGADORES

Quando te encontras no écran Mapa e carregas nos Botões L ou R, aparece o écran ao lado. Este écran aparece também se um dos jogadores acabar o jogo. É a altura, caso se queira, de os jogadores oferecerem um ao outro as suas respectivas vidas extras.
Caso só tenhas um comando, carrega no Botão B para dar uma vida do Luigi a Mario, e no botão A, para dar a Luigi uma vida de Mario.

Se possuires dois comandos, o 2º jogador (com o comando 2) pode carregar no Botão B para dar uma vida a Mario, e no Botão Y, para dar uma vida a Luigi. Carrega em START para voltar ao écran de origem.

GRAVAÇÃO DO JOGO

Quando terminares zonas tais como uma fortaleza, um castelo, ou uma casa assombrada, são-te propostas as escolhas seguintes no écran Mapa:

- "Continue and Save" (Continuar depois de gravar)
- "Continue without Save" (Continuar sem gravar)

Se decidires continuar depois de tomares a precaução de gravar, o caminho já percorrido será gravado na Save Slot que seleccionaste no écran de título. Uma vez o jogo gravado, poderás desligar a consola, pois o jogo estará gravado na cassete. Se, ao chegares ao fim do jogo, pretenderes começar a jogar a partir do ponto inicial, então escolhe CONTINUE WITHOUT SAVE, e continua o jogo (neste caso, as vidas extra não serão guardadas).
Quando o jogo terminar, aparecem as seguintes escolhas no écran Mapa:

- "Continue" (Continuar)
- "End" (Terminar)

Selecciona "End" para voltar ao écran Título. Selecciona "Continue" para começar o percurso a partir do último ponto gravado.

Se tiveres utilizado as três possibilidades de gravação, podes apagar uma, seleccionando "delete Saved Route" (Apagar percurso gravado), no écran Título. Deves escolher de novo um Save Slot, e indicar o número de jogadores para recomeçar a jogar. (O número indicado na Save Slot corresponde ao número de zonas que encontraste até ao ponto gravado).

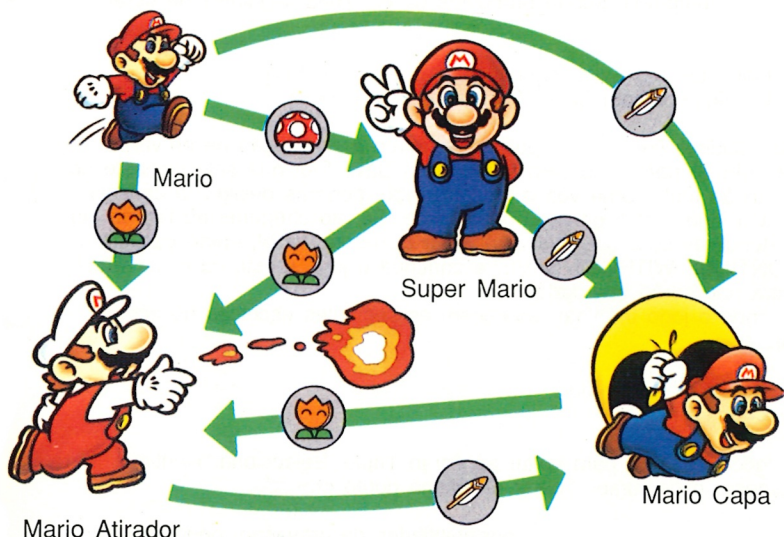
Esta cassete de jogo contém uma função de gravação por pilha, que permite conservar o jogo. ATENÇÃO: Se desligares e ligares a consola várias vezes seguidas, o conteúdo da memória pode desaparecer. Além disso, se desligares a consola antes de teres feito a gravação, vais ter que começar tudo desde o princípio.

COMANDOS ESPECIAIS ADAPTADOS A MARIO

Aumentar a força de Mario

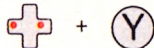
Mario

Super Mario

Mario Atirador

Mario Capa

Estas transformações são diferentes das anteriores encontradas nas outras cassetes de jogo Super Mario Bros. Mario pode, a qualquer momento transformar-se em Mario Atirador ou Mario Capa (quando o Super Mario é tocado por um inimigo, não morre, mas fica pequeno).

Os principais movimentos de Mario

Correr (Aceleração)

Mario pode atravessar um buraco com a largura de um bloco.

Saltar

B

Se quiseres que Mario salte bem alto, carrega em B. Faz o mesmo caso o queiras fazer saltar bem longe quando saltas sobre um inimigo.

Salto rodopiante

O salto rodopiante não serve para saltar tão alto como o salto normal, mas é o suficiente para vencer uma série de inimigos com um só golpe. No entanto, certos inimigos verdadeiramente Couraçados não podem ser eliminados desta forma. Além disto, com este salto, Mario também pode destruir blocos.

Para atirar um objecto

Para atirar um objecto que tiveres apanhado, carrega na direcção desejada do Bloco de Comando e depois, liberta o Botão Y.

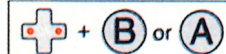
Para agarrar um objecto

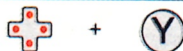
Carrega para cima no Bloco de Comando e, simultaneamente, em A ou B.

Para sair da água

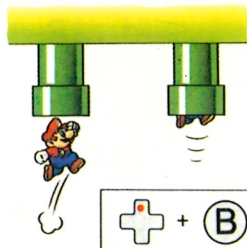
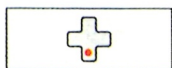
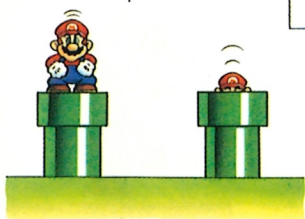
Para agarrar um objecto, toca-lhe, carregando ao mesmo tempo em Y.

Para ficar de cócoras

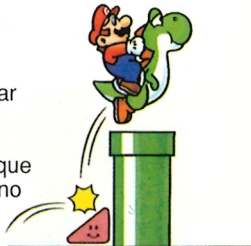
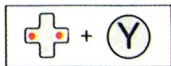
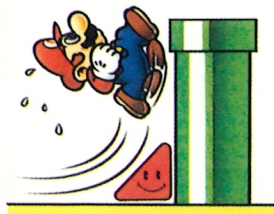
Para nadar

Carrega em A ou B, de forma repetitiva.

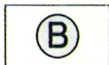
Para segurar um objecto enquanto nada

Manter o Botão Y pressionado.

Para entrar no tubos

Carregar para baixo, entrando pelo solo.

Carregar para cima e em B para entrar nos tubos invertidos.

Tubos com um bloco triangular

Mario pode utilizar o triângulo para trepar pelo tubo. Carrega no Bloco de Comando (conforme a direcção que pretenderes seguir) e no botão Y.

Para saltar com Yoshi

Manter o Botão B pressionado para saltar muito alto.

Saltar em redes e cordas

Salta para a rede, utilizando o Botão B. Em seguida, carrega no Bloco de Comando para te agarrares.

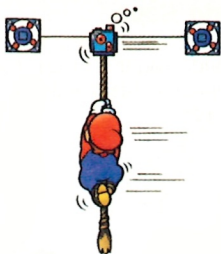
Murro

Y

Se encontrares uma Koopa na rede, podes eliminá-la com um murro.

Portas giratórias

Se tiveres uma corda

Salta utilizando o Botão B e carrega para cima no Bloco de Comando para agarrares a corda. Quando na corda, carrega para cima para subires, e para baixo, para desceres.

Utilização da porta

Carrega no Botão Y para abrir a porta.

Para escorregar numa zona inclinada

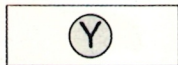
Carrega para baixo no Bloco de Comando (Atenção às possíveis colisões com o inimigo).

Principais técnicas para vencer os inimigos

Salta de pés juntos em cima do inimigo. (Atenção: não se pode utilizar esta técnica com todos os inimigos, alguns têm carapaças muito resistentes!)

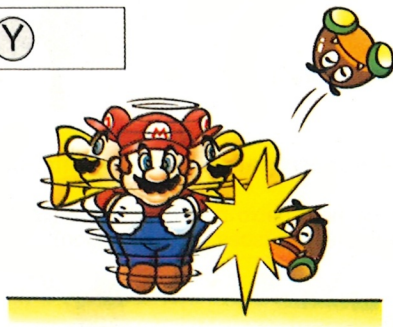
Bater num bloco por baixo

Bola de Fogo

Y

Quando Mario se tiver transformado em Mario atirador, podes lançar bolas de fogo. Os inimigos tocados pelo fogo, transformam-se em moedas. Só que há alguns inimigos que resistem ao fogo...

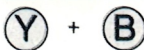
Para eliminar uma fila de inimigos, deixa cair uma carapaça, e dá-lhe um pontapé.

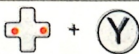
Mario Capa

Transformação utilizada para vencer inimigos, fazendo rodar a capa. Mario Capa pode igualmente fazer cair os blocos, acertando-lhes de lado.

Para Voar

Voo Rápido

Mantém os Botões Y e B carregados e utiliza o Bloco de Comando para mudar de direcção.

Salto

Mantém o Botão Y pressionado.

Aceleração

Mario Capa corre com os braços estendidos lateralmente.

Para desceres, deves carregar no Bloco de Comando na direcção que Mario Capa está voltado. Para subires carrega no Bloco de Comando, na direcção contrária àquela para a qual Mario Capa está voltado. Se calculares bem o tempo podes subir muito mais que a altura inicial.

Abertura da Capa

A capa abre-se quando soltas o Botão B ou quando Mario atingir o seu ponto mais elevado. Se Mario tocar num inimigo quando tiver a capa aberta, cai no chão mas não perde energia.

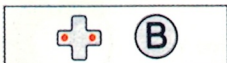
Solta o Botão Y para desceres planando.

Esmagamento

Mantém o Botão Y carregado para vencer um inimigo, caindo-lhe em cima para o esmagar.

Mergulho Rápido

Mantém pressionado o Botão Y e o Bloco de Comando (na direcção para a qual estás voltado) para realizares o mergulho rápido.

Aterragem Suave

Se mantiveres apenas o Botão B carregado, aterrarás suavemente.

Podes vencer os inimigos próximos fazendo tremer o solo (isso acontece quando cais violentamente após um mergulho rápido).

O Teu Companheiro Yoshi

Salta para subires para o dorso de Yoshi. Quando estiveres a cavalgar, podes conduzi-lo da mesma maneira que conduzias Mario.

Para Acelerar	Para Saltar	Para Descer
✚ + Y	B	A

Quando Mario Capa cavalga Yoshi, podes voar. Basta correres acelerando, antes de saltar. Se mantiveres os Botões Y e B carregados, a capa de Mario não se abrirá mas ele planará. Para aterrares suavemente, mantém apenas o Botão B carregado.

Para Comer

Para comer as bagas e os inimigos, Yoshi deverá esticar a língua: carrega em Y para efectuar esta delicada operação! (Faz corresponder a posição das bagas à da boca de Yoshi e ele comê-las-á automaticamente).

Para Esmagar

Yoshi tem muita dificuldade em engolir objectos duros (uma carapaça de tartaruga, por exemplo). Assim, quando Yoshi tem uma na boca, carrega em Y, para que ele a esmague. Se ele comer carapaças encarnadas, verás que ele liberta uma série de bolas de fogo... que podem vir bem a calhar contra uns inimigos!

Se Yoshi comer uma carapaça amarela, formar-se-á uma nuvem de poeira. Os inimigos serão exterminados se a nuvem as atingir. Yoshi pode também usar as carapaças como arma contra os inimigos!

Quando Yoshi comer carapaças azuis, carrega em B e vais ver que ele consegue voar.

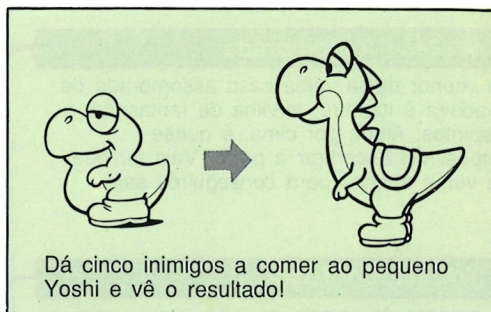
Para Voar

Carrega repetidamente no Botão B.

- Se as carapaças ficarem muito tempo na boca de Yoshi, ele será obrigado a engoli-las. É pena porque assim, já não poderá fazer as coisas espantosas descritas na página anterior...
- Se um inimigo tocar no Yoshi quando Mario está no seu dorso, não perdes Mario nem a sua força; mas Yoshi sai a correr e deixa-te apeado! Se tal acontecer, não te resta outra solução senão ir a correr atrás dele, porque se ele cair num buraco ou numa falésia, estará definitivamente perdido.

A Lenda dos Yoshis Coloridos

Algures, no país dos dragões, escondem-se três Yoshis de cor diferente. Ainda são pequeninos, e deves alimentá-los para que eles cresçam. Se lhes deres cinco inimigos a comer, eles transformam-se num Yoshi grande.

Dá cinco inimigos a comer ao pequeno Yoshi e vê o resultado!

Yoshi encarnado
O Yoshi encarnado atira sempre bolas de fogo sejam quais forem as carapaças que ele tenha na boca.

Yoshi azul
O Yoshi azul pode voar durante um curto período de tempo, sejam quais forem as carapaças que ele tenha na boca.

Yoshi amarelo
O Yoshi amarelo, quando salta, lança nuvens de areia durante um determinado período de tempo, sejam quais forem as carapaças que ele tenha na boca.

As capacidades do pequeno Yoshi são diferentes das do grande Yoshi.

A ILHA DE YOSHI

Fortaleza

Nas quatro fortalezas, esperam-te dinossauros que dão pelo nome de Reznor. Não há dúvida que Koopa os controla mantendo-os aterrorizados. Por ele, eles estão prontos a tudo. Atenção!

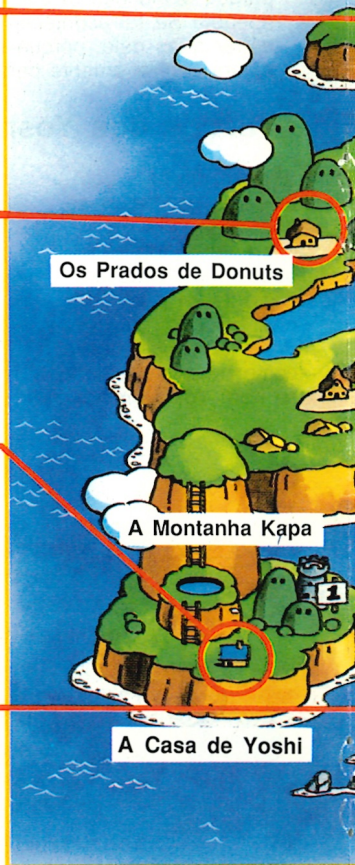
A Casa Assombrada

O interior desta velha casa assombrada de madeira é lúgubre: fervilha de fantasmas e espíritos. Ainda por cima, é quase impossível encontrar a porta. Vais ter que te ver e desejar para conseguires sair!

A Casa de Yoshi

É o ponto de partida do jogo, mas a casa está vazia. Parece que o inacessível Yoshi partiu. O melhor que tens a fazer, é encontrá-lo rapidamente! Dizem por aí, que Yoshi foi visto na ilha de seu nome...

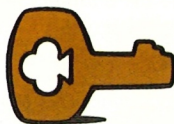
Os Castelos

No interior de sete castelos, cada um dos Marmots Koopas tem um dos amigos de Yoshi cativo no interior de um ovo. Esperam-te milhares de armadilhas quando tentares ultrapassar as diferentes fases. E mais, os guardas precipitam-se sobre ti atacando-te de diversas maneiras. A exploração destas fortalezas é quanto basta para te enlouquecer!

O Barco Misterioso

Vês aqui um barco naufragado que tem algo estranho. Não te lembras de já o teres visto algures? É verdade, no Super Mario Bros.3 Koopa e os seus, usaram um barco voador para fazer a vida negra a Mario. Não me surpreende que Bowser esteja escondido por perto...

FECHADURAS
(KEY HOLES)

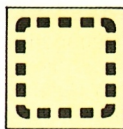
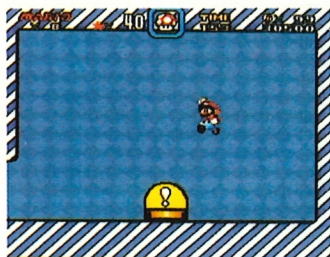
Já falamos em fechaduras secretas no princípio do manual.

A partir dos Prados de Donuts (Donut Plains), a maior parte dos pontos do percurso são encarnados. E, tal como se pode ver ao lado, há muitas coisas escondidas e diversos tipos de fechaduras. Se Mario apanhar uma chave e a meter numa fechadura, pode deixar o percurso e ir parar a um outro sítio. Se Mario estiver em cima do Yoshi no momento em que apanha uma chave, eles irão juntos até à fechadura, e quem leva a chave é o Yoshi.

Chave

ESTRADA DE ESTRELAS
(STAR ROAD)

Uauuu! Que sítio é este?
Quando vires esta estrela no écran Mapa, vais pensar que estás num sítio estranho, mas não te preocupes: se conseguires resolver este enigma, só te poderão acontecer coisas boas.

PALÁCIO DE INTERRUPTOR
(SWITCH PALACE)

Salta em cima do interruptor grande e os blocos amarelos picotados, situados no percurso, mudarão para blocos com pontos de exclamação. O fim do percurso será facilitado. Existem ainda palácios de interruptor noutras três cores. Deves tentar descobri-los!

Blocos picotados

Blocos com ponto de exclamação

BLOCOS E ELEMENTOS ESPECIAIS

(Atenção: há ainda mais surpresas que as apresentadas abaixo!)

Super Estrela
Torna Mario invencível.

Ovo
Tem sempre uma surpresa interessante no interior.

Lua 3-Up
Dá 3 vidas extra a Mario.

Baga
Ganhas um Mario extra se deres a comer a Yoshi um número suficiente delas .

Trampolim
Faz bem os cálculos. Com ele poderás saltar bem alto.

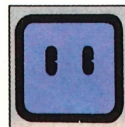
Balão de Energia
O corpo de Mario incha quando apanha um destes balões que lhe permitem flutuar durante um certo tempo.

Asas de Yoshi
Yoshi pode voar se apanhar as asas quando Mario cavalga Yoshi.

Bloco Surpresa
Bate-lhe por baixo para obter uma moeda ou um objecto.

Bloco Saltitante
Este bloco faz ricochete, e por vezes lança objectos.

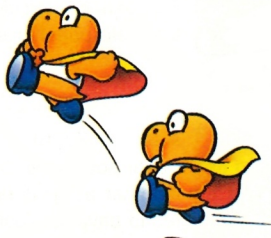
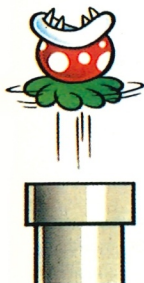
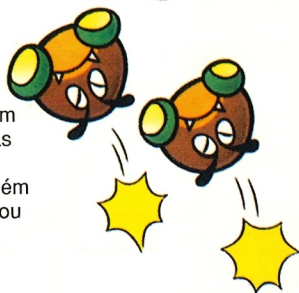
Bloco Giratório
Se lhe acertares, este bloco gira durante um certo espaço de tempo.

Bloco de Mudança
Transforma certos elementos em moedas e vice-versa.

Bloco para Apanhar
Podes agarrar ou lançar este bloco.

Bloco de Mensagem
Dá-te conselhos e tácticas no decorrer do jogo.

Bloco de Bónus
Se obtiveres 30 moedas num percurso, bate num bloco bónus para obter outro cogumelo vida.

Koopa
Cá estão as velhas Koopa de volta! Tudo parece ensombrado quando estas personagens aparecem. Se saltares sobre uma Koopa durante este jogo, ela sairá da carapaça para te escapar... Pior ainda, a Koopa sem protecção, pode encontrar a sua carapaça vazia e voltar para recomeçar o combate! ATENÇÃO: Se uma Koopa entrar dentro de uma carapaça amarela, tornar-se-á invencível.

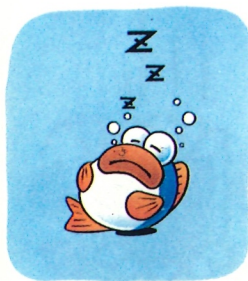
Super Koopa
Esta Koopa consegue voar se vestir uma capa mágica e faz frente a Mario Capa num combate aéreo! Mas nem tudo é mau: podes ganhar uma Pena de capa se saltares em cima das que tiverem a capa a piscar.

Planta carnívora saltitante
É uma versão tropical da planta Vulcão. ATENÇÃO: elas ficam loucas e saem dos tubos a rodopiar. Podem dar-te muito que fazer!

Goomba
Salta-lhes em cima para as fazer rolar. Podes também apanhá-las ou atirá-las.

Monty Mole
É uma toupeira que salta do solo. Há-as mesmo muito grandes à superfície da terra!

Boo Budies

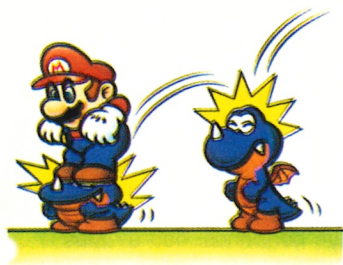
Big Boo

Lembras-te certamente dos Boo Budies do Super Mario Bros. 3! Desta vez, há-os aos montes. Entre eles, há um grande fantasma com o nome de Big Boo. Mas não te preocupes! É que são muito tímidos. E se olhares para eles, vão-se embora. Ah! Agora já te parecem bonzinhos, não é? Mas não te fies muito, eles são mesmo perigosos!

O Misterioso

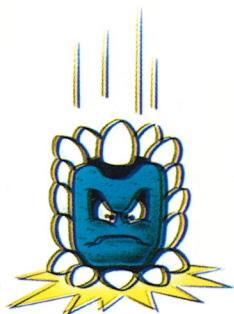
É um fantasma que erra pela mansão assombrada. O seu rosto pálido persegue-te e... ohhh, é realmente um fantasma de meter medo!

Rip Van Fish
Este pequeno amigo está quase sempre a dormitar mas, quando Mario chega, ele acorda e lança-se em sua perseguição. Faz o que entenderes, mas não deixes que ele sequer te toque.

Ouriço
É um ouriço gigante que flutua no mar. Não se move muito depressa; se nadares perto dele, mas com atenção, não há problema, mas se te deixares picar, será bem doloroso.

Golfinho
Tranquiliza-te, os golfinhos são amigos. Ajudam Mario a atravessar a água. Os golfinhos são todos muito parecidos. É sempre maravilhoso encontrá-los!

Rex
Estás enganado, só podes encontrar este inimigo na Dinosaur Land e podes crer que aparecem aos milhares! É preciso saltar-lhe duas vezes em cima para o vencer. Rex tem asas mas, segundo consta, não consegue voar!

Mini-Rhino **Dino-Rhino**

São dragões vindos da Ilha de Chocolate (Chocolate Island). Os Dino-Rhino transformam-se em Mini-Rhino se lhes saltares em cima: Atenção, eles atiram fogo.

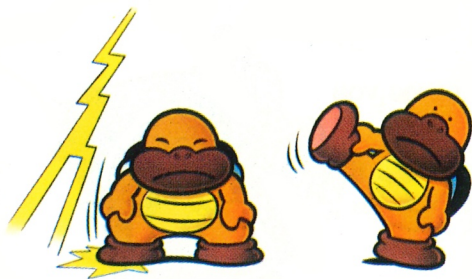
Bob-omb
Eles explodem e espalham estrelas após certo tempo. Alguns Bob-ombs utilizam pára-quedas para descer do céu. São verdadeiros explosivos.

Thwomp
Um fantasma de pedra muito desagradável que guarda os castelos e fortalezas das Koopa. Se Mario se aproxima muito, Thwomp tentará esmagá-lo. O problema é que, se não o conseguires vencer, não podes avançar mais...

Wiggler
Uma lagarta que vive na floresta. Normalmente Wiggler é calma, mas quando se lhe salta em cima, ela fica vermelha de raiva. Tratar com cautela...

Magikoopa

É uma das tartarugas mágicas. Os raios estranhos que saem da sua varinha mágica, podem transformar uma simples rocha em inimigos. Por vezes Magikoopa pode aparecer e desaparecer no espaço de um segundo. Não é uma criatura boa para se encontrar!

Sumo Brother

Quando este estranho amigo bate o pé, surge um relâmpago e tudo o que tocar desfaz-se em chamas.
Atenção! Os Sumo Brothers são peritos em artes marciais!

Chargin' Chuck

Estes futebolistas aparecem no caminho de Mario mesmo na altura em que ele está com o seu objectivo à vista. Utilizam técnicas de combate de uma impetuosidade tal, que corres o risco de ficar em muito mau estado...

IGGY KOOPA
MORTON KOOPA JR.
LEMMY KOOPA
LUDWIG VON KOOPA
ROY KOOPA
WENDY O. KOOPA
LARRY KOOPA
BOWSER

INFORMAÇÕES E PRECAUÇÕES DE UTILIZAÇÃO
NÃO LIGAR A TELEVISORES DE PROJECÇÃO (PROJECTORES E PROJECTORES DE VÍDEO)

Não ligues a tua consola Nintendo Entertainment System™ ("NES"), nem a tua consola Super Nintendo Entertainment System ™ ("SUPER NINTENDO") a televisores de projecção. Caso o faças, o écran do teu televisor pode ficar irremediavelmente danificado, uma vez que, em jogos de vídeo, há imagens estacionárias. Isto não se deve a defeito das consolas NES ou SUPER NINTENDO nem a defeito dos respectivos jogos, mas sim ao facto de os televisores de projecção não estarem preparados para aceitar imagens fixas ou repetitivas. A Nintendo não se responsabiliza por este tipo de danos e aconselha a que contactes o teu fornecedor habitual de televisores, no sentido de obteres informação adicional.

EPILEPSIA
LER ANTES DE UTILIZARES AS CONSOLAS NES OU SUPER NINTENDO

Existem raras histórias clínicas de pessoas susceptíveis a ter crises de epilepsia quando expostas a certos tipos de luzes intermitentes frequentes no nosso meio ambiente quotidiano. No entanto, pessoas a quem isso acontece, podem igualmente estar sujeitas a essas crises quando vêm certas imagens televisivas ou quando jogam a certos jogos de vídeo. Sugerimos que consultes o teu médico assistente, caso sintas algum sintoma de epilepsia, ou algum outro sintoma anormal, ao jogar jogos de vídeo, como por exemplo os seguintes: dificuldade de visão, contraccões musculares, outros movimentos involuntários, problemas mentais e/ou convulsões.

PRECAUÇÕES A TER COM O EQUIPAMENTO - CONSELHOS DE MANUTENÇÃO

1) Utilizar unicamente o transformador fornecido com a tua consola SUPER NINTENDO. O aquecimento produzido pela utilização do transformador é normal e não deve ser motivo de preocupação. No entanto, aconselha-se a que, o desligues da corrente sempre que não esteja em uso por períodos prolongados.

2) Utilizar apenas o comutador RF que acompanha o SUPER NINTENDO.

3) Não desmontar a consola SUPER NINTENDO, nem tentar repará-la, sob pena de perder o direito à garantia.

4) É indispensável desligar o interruptor da consola, antes de retirar ou introduzir uma cassete de jogo. Utilizar apenas as cassetes de jogo SUPER NINTENDO VERSÃO PAL com a consola SUPER NINTENDO (versão PAL). Para as retirar, carrega no botão de ejecção e puxa com cuidado. Não é possível retirar a cassete com o interruptor (Power) ligado.

5) Quando acabares de jogar, retira a cassete de jogo da consola.

6) Não guardes a consola em lugar húmido, nem a deixes em sítios onde possa apanhar poeira, fibras ou outras impurezas.

7) Não deixes cair os diversos elementos que compõem a tua consola SUPER NINTENDO. Evita submeter a consola a choques ou movimentos bruscos.

8) Não deixes a consola ligada por períodos longos de não utilização.

9) Quando desligares os fios da consola, desliga primeiro a própria consola e, a seguir, puxa sem brusquidão pela tomada. Nunca se deve puxar pelos fios.

10) Não expor a consola, ou outros componentes, a temperaturas excessivas.

11) Não verter líquidos na consola, cassetes ou quaisquer outros elementos da consola. Para limpar exteriormente, usa apenas um tecido macio, ligeiramente humedecido.

12) Deixa decorrer alguns segundos entre o momento em que ligas e desligas a tua consola. Caso contrário, os dados registados na cassete, graças a uma pilha especial, podem perder-se irremediavelmente.

PRECAUÇÕES A TER COM AS CASSETES - CONSELHOS DE MANUTENÇÃO

1) Se jogares por períodos longos, faz uma interrupção de 10 a 15 minutos de hora a hora.

2) Tratando-se de um equipamento de elevada precisão, não deverá ser usado em ambientes excessivamente frios ou quentes, nem se deve sujeitar a manuseamento descuidado ou choques. Não tentes desmontar a cassete.

3) Não toques nos terminais, nem deixes entrar água, sob risco de avarias irreparáveis na cassete e/ou consola.

4) Não limpes a cassete com solventes voláteis tais como benzina, diluentes ou álcool.

5) Verifica sempre se os terminais da cassete não apresentam impurezas, antes de a introduzires na consola.

6) Guarda a cassete na respectiva caixa de protecção, sempre que deixes de a usar.

SNES 1001

AGENTE AUTORIZADO

Nintendo

SERVIÇO DE CONSUMIDORES ☎ 0500 1111 (GRATUITO)

CONDIÇÕES DE GARANTIA

CHAVES FEIST & Cª. LDA., como distribuidor exclusivo de NINTENDO, para Portugal, proporciona-te uma **garantia de 90 dias** para todos os produtos NINTENDO que comprares no nosso país, **em AGENTES AUTORIZADOS NINTENDO.**

Em caso de avaria ou qualquer outra dúvida:

1. Contacta o nosso Serviço de Consumidores, em Lisboa, pelo **☎ 0500 1111**.
2. Para verificarmos se a avaria é real ou aparente, solicitamos que sigas as indicações dadas pelos nossos assistentes. Caso não se trate de um problema de manuseamento, verificando-se, assim, uma avaria real, o nosso assistente solicitará que envies o produto Nintendo e respectiva **Prova de Compra**, para a seguinte morada:

   CHAVES, FEIST & Cª. LDA.
   APARTADO 150 - 2685 SACAVÉM

3. Sempre que um produto NINTENDO apresente uma avaria técnica e esteja dentro de um prazo de garantia, a CHAVES FEIST encarrega-se de reparar e/ou substituir o produto avariado, sem qualquer encargo para ti.
4. Não estão cobertas pela garantia as seguintes situações:
   - **Produtos NINTENDO cujo prazo de garantia tenha expirado.**
   - **Produtos NINTENDO cuja prova de compra não mencione produto, data de aquisição e nome do AGENTE AUTORIZADO NINTENDO.**
   - **Produtos NINTENDO avariados por negligência, acidente, utilização inadequada do produto e tentativas de reparação por técnico não autorizado por CHAVES, FEIST & Cª. LDA.**
5. Após terminar o período de garantia, em caso de avaria ou qualquer outra dúvida, não hesites, contacta sempre o nosso Serviço de Consumidores NINTENDO, pelo ☎ 0500 1111. Teremos todo o prazer em resolver o teu problema.